Abril
CURIOSIDADES • PASSATEMPOS • PIADAS • QUADRINHOS
RECREIO
R$ 8,95
Ano 6 • Nº 300
8/12/2005
www.RECREIONET.com.br
ISSN 1517-7467
MAGIA E AVENTURA
Saiba tudo sobre o filme As Crônicas de Nárnia, uma das histórias mais emocionantes de todos os tempos
ESPECIAL
MAX Robots
1 personagem + 1 robô para você brincar
GAME
Vire fantasma com Danny Phantom no GBA
LEÃO
Descubra por que ele é o rei da selva

EDITORA Abril

Para você aprender e se divertir.

que next

ALMANAQUE RECREIO

GRÁTIS Lanterna superlegal

Edição atualizada 2005

Tudo sobre o Brasil e o mundo

• Estados brasileiros • Cultura popular • Natureza • População brasileira • Cidadania • Biografias • Linha do tempo • Continentes • Países • Religião • Astronomia • Artes

Abril

Que tal descobrir tudo sobre o Brasil e o mundo? Embarque nessa viagem com o ALMANAQUE RECREIO 2005! Com ele você aprende, faz seus trabalhos de escola e ainda se diverte. Corra para a banca e garanta o seu!

Patrocínio:

Já nas bancas.Ou pela internet: www.lojaabril.com.br. Pelo telefone: (11) 2199-8881

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES — **Coisas legais de saber**

6 CINEMA — **Aventura encantada**
Saiba tudo sobre o filme As Crônicas de Nárnia.

10 TESTE — **Pronto para o embarque?**
Veja como se sairia numa viagem mágica.

12 BICHOS — **Segredos do rei**
Descubra por que o leão é tão poderoso.

14 MÃO NA MASSA — **Feitiços na cozinha**
Faça doces cheios de magia.

18 TÚNEL DO TEMPO — **Conte até 10**
Confira curiosidades sobre os números.

21 GAMES — **Danny Phantom no GBA**
Aventure-se pelo mundo dos fantasmas.

22 PASSATEMPO — **Cadê?**

26 MAIOR E MENOR — **Grandes diferenças**
Conheça as árvores recordistas.

27 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO — **Enigma**
Descubra quem está no jogo.

39 PASSATEMPO — **Fique de olho**
Encontre as flores iguais.

40 CORREIO — **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS — **Para rir**

CAPA: DIVULGAÇÃO/© BY BUTCH HARTMAN (OS PADRINHOS MÁGICOS).

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Ilustrações ▶ STEFAN

QUAIS OS MÚSCULOS QUE ESTÃO RELACIONADOS COM O SOLUÇO?

Bernardo
Florianópolis – SC

O único músculo relacionado ao soluço é o diafragma, que separa o tórax do abdome. Graças a ele, que se contrai e relaxa, inspiramos e expiramos ar. Em geral, o soluço começa quando comemos ou bebemos demais. O estômago cheio pressiona o nervo frênico, que é responsável por acionar os movimentos do diafragma. O nervo pressionado manda o diafragma se contrair na hora errada. Com isso, inspiramos ar. Então, uma "tampinha" que há no fundo da garganta, a glote, se fecha de repente, impedindo que o ar passe da boca para os pulmões. Isso provoca a vibração das cordas vocais, fazendo o barulho do soluço. Normalmente, depois de pouco tempo, o nervo frênico volta a trabalhar direito e o soluço passa.

QUEM CRIOU O XADREZ?

Fernando Bueno da Fonseca Neto, 11 anos
Piraju – SP

Acredita-se que o jogo foi inventado na China pelo general Xin Han, no século 2 antes de Cristo. Ele criou um jogo de batalha para que os soldados ficassem interessados por estratégias de combate mesmo quando não estavam em guerra. Na época, o rei, o cavalo, a torre e o peão já tinham os movimentos atuais. Porém, o tabuleiro possuía uma fileira a mais, que representava um rio, e duas peças diferentes: o elefante e o mandarim. Os comerciantes levaram o jogo à Pérsia. Ele chegou à Europa com o nome de *shatrani*, que foi traduzido como *ajedrez* em espanhol e virou xadrez em português.

CONSULTORIA: MARCELO SALOMÃO (autor do livro Os Parques de Diversão do Brasil), LUIZ LOUREIRO (técnico de xadrez e autor do livro A Importância do Xadrez na Educação das Crianças), RONALD RANVAUD (professor de Fisiologia e Biofísica da USP), ALEXANDRE LOURENÇO (professor de Microbiologia da UNIP, Universidade de Santo Amaro e FMU) e CARLOS DE BARROS MOT (gastroenterologista do Hospital Sírio-Libanês).

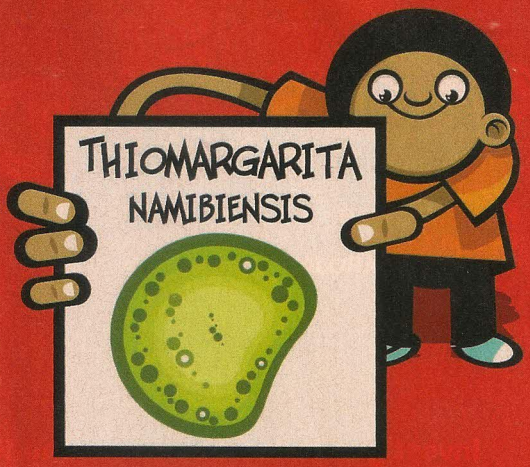
VOCÊ SABIA QUE...

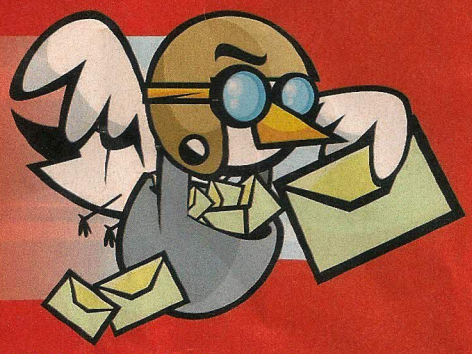
Os camundongos sabem cantar como os canários? A gente não consegue escutar, mas os cientistas garantem que esses roedores são ótimos cantores e até emitem melodias complicadas para conquistar namoradas.

QUAL É A MAIOR BACTÉRIA JÁ ENCONTRADA?

Raphael Tadeu, 9 anos
São Paulo – SP

É uma *Thiomargarita namibiensis*, achada em 1999 no mar da Namíbia, na África, que tem 0,75 milímetro e pode ser vista a olho nu. Alimenta-se de enxofre e armazena sua comida num compartimento chamado vacúolo. Como guarda muito alimento, seu vacúolo é enorme e ela também.





COMO OS POMBOS-CORREIO SABEM ONDE ENTREGAR UMA CARTA?

Fred
Por e-mail

Eles não entregam cartas em qualquer lugar. O que sabem fazer é voltar para o local onde foram criados. Assim, se você cria um pombo desses em São Paulo, pode levá-lo ao Rio de Janeiro que ele volta ao local de origem. Mas não adianta querer que ele entregue uma carta em Salvador, pois ele não saberá chegar lá. Muitos cientistas acreditam que os pombos se orientam pelo Sol, outros acham que usam o olfato para se guiar, mas ninguém comprovou como eles se localizam.

QUAL FOI O PRIMEIRO PARQUE DE DIVERSÕES?

Evandro Uehara Viaro, 7 anos
São Paulo – SP

O Sea Lion Park, que fica em Coney Island, nos Estados Unidos, foi inaugurado em 1894 e é considerado o primeiro parque de diversões do mundo. Antes existiam locais destinados à diversão, como as feiras, que surgiram no século 12 e tinham jogos e músicas. Havia também jardins de lazer, usados para passeios, festas, desfiles e espetáculos. Um dos jardins de lazer dessa época, o Bakken, que fica na Dinamarca, foi fundado em 1583 e funciona até hoje, mas se adaptou aos novos tempos e se tornou um parque de diversões moderno, com brinquedos radicais.

Texto
NOÊMIA LOPES
Design
ROGÉRIO MAROJA

PROFECIA MÁGICA

Investigue todos os cantos de seu guarda-roupa. Se não achar nenhuma passagem mágica e quiser ver de perto um lugar fantástico e cheio de surpresas, prepare-se para curtir **As Crônicas de Nárnia**, uma incrível aventura que estréia nos cinemas no dia 9 de dezembro.

Na história, os irmãos Lúcia, Susana, Pedro e Edmundo vivem em Londres. Por ser época de guerra, eles se mudam para a casa de um velho professor no campo. Assim que chegam, ficam espantados com a quantidade de quartos e corredores. Eles não podem tocar em nada, mas desconfiam de que há mistérios por ali.

Não demora muito até que Lúcia, a caçula da turma, descubra o maior de todos os segredos da casa. Brincando de esconde-esconde, de repente ela abre um guarda-roupa encantado e vai parar num mundo totalmente diferente. Logo ela se depara com um fauno muito simpático, chamado Tumnus. Ele conta que aquela terra se chama Nárnia e avisa que a região está sob uma terrível maldição: Jadis, a Feiticeira Branca, lançou uma magia sobre Nárnia criando um inverno eterno. Ela passou a mandar no reino e ninguém tem coragem de enfrentar seu exército assustador.

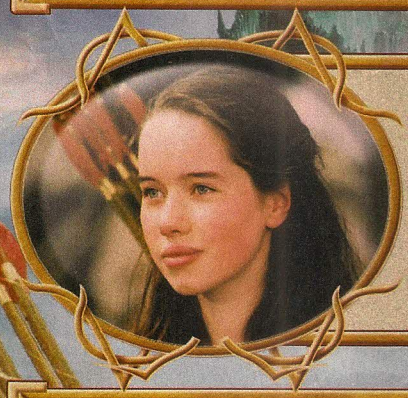
De volta para casa, Lúcia conta tudo o que viu aos irmãos. Eles não acreditam na história, mas vão mudar de opinião assim que entrarem juntos no guarda-roupa para explorar Nárnia.

Saiba mais sobre As Crônicas de Nárnia • O Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa, uma aventura misteriosa que vai levá-lo a um mundo encantado.

HUMANOS

Lúcia
Muito carinhosa, ela protege os irmãos e ajuda criaturas do bem. Em caso de perigo, usa seu punhal e um tônico de flores de fogo que crescem num lugar especial. Bastam algumas gotas para curar qualquer machucado.

Pedro
O irmão mais velho leva muito jeito para ser líder. Procura fazer sempre o que é certo e assim espera receber o apoio de todos. Possui um escudo de prata e uma espada com punho de ouro e um leão vermelho no centro.



Susana
Ela fica fascinada pelo mundo mágico. Cautelosa, costuma pensar muito bem antes de tomar decisões. Leva sempre seu arco e uma pequena trompa de marfim, que, quando é tocada, traz socorro imediato.

Edmundo
Ele é reclamão e vive atazanando a turma, especialmente Lúcia. Não acredita nos irmãos e nos castores e acaba enfeitiçado por Jadis. Vai ter uma ótima oportunidade de provar que é um garoto bom e corajoso.

Professor Kirke
Dono da casa onde os irmãos se hospedam, conquista a turma logo de cara. Ao invés de zombar quando falam sobre Nárnia, como outro adulto provavelmente faria, ele as encoraja a acreditar que nada é impossível.

ENTRANDO NUMA FRIA

Nem em sonhos eles poderiam adivinhar o que vai acontecer nesse passeio fantástico. É que os visitantes talvez sejam os únicos capazes de quebrar o feitiço de Jadis. Segundo uma profecia, o poder da feiticeira acabará quando os quatro tronos do castelo Cair Paravel forem ocupados por quatro irmãos humanos.

Como não há sinal de outros irmãos humanos por perto, Lúcia, Susana, Edmundo e Pedro estão em perigo. Os soldados da Feiticeira Branca logo descobrem que eles estão em Nárnia. A notícia deixa Jadis furiosa. Ela ordena que qualquer um que veja um humano pela frente leve-o imediatamente ao seu palácio. Caso contrário, vai virar pedra.

Para piorar, Jadis convence Edmundo a ficar do seu lado dando a ele um doce enfeitiçado. Só uma magia ainda mais poderosa pode ajudar o garoto. O único que tem tanto poder assim é o leão Aslam, Rei e Senhor dos Bosques, que chega a Nárnia e se une aos humanos crianças para vencer a feiticeira. Junto com amigos mágicos, os quatro irmãos vão encarar uma batalha contra os seres do mal para decidir o futuro de Nárnia e descobrir se a profecia é verdadeira.

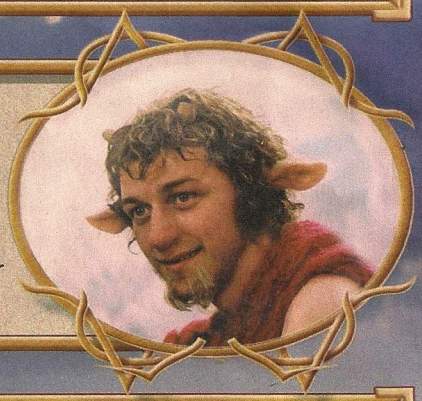
CRIATURAS DO BEM

Aslam

Rei e Senhor dos Bosques, é, ao mesmo tempo, forte e gentil e tem um rugido que impõe respeito. Torna-se grande amigo das crianças e prova que nada é capaz de deter o seu poder, nem mesmo um acordo com Jadis.

Sr. Tumnus

O primeiro amigo que Lúcia encontra em Nárnia é um fauno, metade homem e metade bode. Ele é muito bondoso, mas sente tanto medo da Feiticeira Branca que é capaz de fazer qualquer coisa para não virar pedra.



Sr. Castor

Morador de Nárnia, ele é ótimo construtor de diques e sabe detectar a presença de traidores. É casado com a Sra. Castor e o casal revela às crianças histórias sobre Aslam e Jadis e guia os irmãos até o leão.

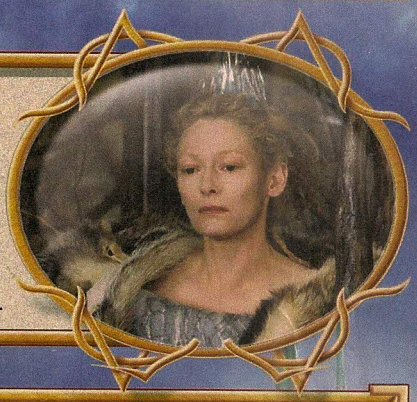
Oreius

O líder do exército do poderoso Aslam é um general da raça dos centauros, ou seja, é metade homem e metade cavalo. Como todos de sua espécie, tem ótima visão estratégica, é muito inteligente, esperto e leal.

MAGIA REAL

Para criar Nárnia e suas criaturas, a equipe de produção precisou da ajuda de computadores. Alguns astros, como os castores, são digitais. Já os centauros são atores filmados de corpo inteiro, com roupas especiais que depois foram

SERES DO MAL



Jadis, a Feiticeira Branca
Descendente de gênios e de gigantes, ela comanda um exército de seres medonhos. Vive num castelo com imensas salas de gelo e tem um jardim com quase cem criaturas de pedra que ela enfeitiçou.

Otmin
É um minotauro feroz e malvado, que lidera o exército da Feiticeira. Tem a cabeça de boi e o corpo de humano, como o minotauro das lendas gregas, um monstro que vivia num labirinto de onde nenhum humano podia sair.

Ciclopes
São criaturas gigantescas e muito fortes, de um olho só, que lutam contra o exército de Aslam. Foram inspirados em lendas da mitologia, que diziam que eles tinham uma força descomunal e controlavam fenômenos naturais.

Ginarrbrik
É o anão que conduz o enorme trenó da Feiticeira Branca. Nem todos os anões que vivem em Nárnia são do mal, mas este tem péssimas intenções e está sempre pronto a ajudar Jadis em suas maldades.

subtituídas por pernas de cavalos. Também há personagens com partes mecânicas, como Otmin. O diretor do filme contou que um dos segredos do sucesso do trabalho foi pedir que toda a equipe lesse o livro para entender bem esse mundo encantado.

PORTAL MÁGICO

O filme foi baseado no livro **O Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa**, do inglês C. S. Lewis. Ele hospedou algumas crianças em casa e ficou tão surpreso com as histórias que inventavam, que resolveu escrever sobre elas. Ele fez mais seis livros de aventuras em Nárnia, que também devem virar filme. Enquanto espera a versão cinematográfica, leia e viaje por Nárnia. Escolha entre o volume único, com as histórias dos sete livros, ou leia um de cada vez. A aventura vale a pena!

VOCÊ SABIA QUE...

- **Esse é o primeiro filme da atriz Georgie Henley, de 10 anos, que interpreta Lúcia? O ator Skandar Keynes, de 14 anos, faz Edmundo, Anna Popplewell, de 17 anos, faz o papel de Susana, e William Moseley, de 18 anos, é Pedro.**
- **Aslam significa leão no idioma turco?**
- **As Crônicas de Nárnia foram traduzidas para 29 idiomas diferentes?**
- **As criaturas de pedra do Jardim da Feiticeira do cinema foram esculpidas à mão, uma a uma? O trabalho demorou cinco meses para ficar pronto.**

Texto ▶ NOÊMIA LOPES
Ilustrações ▶ CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

VIAGEM ENCANTADA

Faça o teste com seus amigos e vejam como vocês se sairiam em uma aventura por um lugar mágico.

1 Ao encontrar uma passagem secreta para uma terra fantástica, você:

- A Fugiria assustado.
- B Passaria desconfiado, pois duvida que exista um mundo mágico.
- C Ficaria curioso e não veria a hora de começar a expedição.

2 O que você colocaria na mochila ao sair para esse passeio?

- A Um caderno, uma lanterna e lanches.
- B Seu videogame.
- C Casacos e toalhas.

3 Para não se perder nesse mundo, você:

- A Anotaria referências dos lugares visitados.
- B Deixaria uma bússola com um amigo.
- C Pediria informações a quem encontrasse.

4 Qual sua reação se encontrasse um esquilo falante?

- A Aproveitaria para perguntar a ele tudo sobre o lugar mágico.
- B Acharia que está sonhando, mas ouviria o que ele tem a dizer.
- C Sairia de perto dele.

5 Se uma criatura avisasse a turma que as árvores da região adoram escutar conversas e espalhar segredos, você:

- A Evitaria falar de coisas importantes perto delas.
- B Ficaria bem quieto, porque essas criaturas devem saber muito mais sobre o local do que você.
- C Não ligaria, porque sabe que árvores não ouvem nem falam.

6 Ao se deparar com um grande lago congelado, você:

- A Pediria ajuda a alguma criatura mágica.
- B Daria a volta em todo o lago para chegar ao outro lado.
- C Passaria sobre o gelo para não perder tempo.

7 Qual a sua reação se um bruxo simpático oferecesse a você uma torta deliciosa?

- A Aceitaria na hora! Se ele oferecesse algo tão bom, só poderia ser um bruxo do bem.
- B Pegaria um pedaço por educação, mas não comeria porque poderia ser perigoso.
- C Não aceitaria, afinal, o doce poderia esconder algum encantamento.

8 Se encontrasse estátuas em forma de gnomos, duendes e fadas, o que pensaria:

- A *Nossa, que decoração esquisita...*
- B *Uau! Que bonito!*
- C *Aposto que tem algum mistério aqui!*

9 O melhor ponto para descansar seria:

- A Um lugar alto, onde se avistasse tudo em volta.
- B Uma gruta, para evitar chuvas.
- C Na casa de alguma criatura mágica.

10 O que faria se descobrisse que um vilão quer dominar a terra mágica?

- A Ajudaria as criaturas do bem.
- B Ofereceria ajuda, mas torceria para que deixassem você de fora da confusão.
- C Acharia melhor não se intrometer.

11 Se um sábio avisasse que vocês todos deveriam guardar segredo sobre esse mundo para não colocar os seres mágicos em perigo. Então, você:

- A Contaria tudo, mas só para alguns amigos mais próximos.
- B Faria muita força para não deixar o segredo escapar.
- C Faria um juramento junto com a turma e prometeria nunca contar nada a ninguém.

12 Que lembrança você mais gostaria de levar na hora de voltar para casa?

- A Uma flor perfumada de uma das árvores encantadas.
- B Um amuleto para dar sorte.
- C A varinha de um feiticeiro poderoso.

SOME SEUS PONTOS

1	A ▸ 0	B ▸ 1	C ▸ 2
2	A ▸ 2	B ▸ 0	C ▸ 1
3	A ▸ 2	B ▸ 1	C ▸ 0
4	A ▸ 2	B ▸ 1	C ▸ 0
5	A ▸ 1	B ▸ 2	C ▸ 0
6	A ▸ 2	B ▸ 1	C ▸ 0
7	A ▸ 0	B ▸ 1	C ▸ 2
8	A ▸ 1	B ▸ 0	C ▸ 2
9	A ▸ 2	B ▸ 0	C ▸ 1
10	A ▸ 2	B ▸ 1	C ▸ 0
11	A ▸ 0	B ▸ 1	C ▸ 2
12	A ▸ 0	B ▸ 2	C ▸ 1

RESULTADO

DE 0 A 3 PONTOS
Você passaria por algumas dificuldades num mundo encantado e poderia se meter em grandes confusões. Procure ler mais e conhecer histórias de mitologia para descobrir como os heróis enfrentam situações novas. Depois, faça o teste outra vez.

DE 4 A 8 PONTOS
Você curtiria o passeio mágico, mas teria de ficar mais alerta, pois às vezes se distrai e se arrisca. Se encontrar alguma passagem secreta por aí, fique atento e tenha mais cuidado, pois nem todos os seres encantados são bonzinhos.

DE 9 A 12 PONTOS
Puxa, você se sairia muito bem numa aventura mágica e até parece conhecer de perto terras distantes e enfeitiçadas. Dificilmente uma criatura do mal conseguiria enganá-lo, pois você conhece várias histórias, é cauteloso e tem sempre um plano para vencer as dificuldades.

TEXTO ▸ JULIA MOIÓLI

ELE É UMA FERA!

Saiba mais sobre os superpoderes do leão.

O leão é o rei da selva, tanto nas histórias fantásticas como no mundo real. Forte, grande e ágil, ele tem ótimo faro, dentes afiados e um rugido que mete medo. Mas o verdadeiro segredo de seu poder é saber viver bem em grupo.

Esse tipo de felino pode caçar sozinho, mas se sai melhor em turma. O bando é organizado e tem entre 15 e 30 adultos, na maioria fêmeas. Cada um tem sua função. Há um macho adulto que é o líder. Na turma, alguns caçam, outros protegem o bando ou cuidam dos filhotes.

São as fêmeas que saem à noite ou pouco antes do amanhecer para fazer um reconhecimento do território. Quando encontram uma presa, têm uma estratégia para caçar. Todas, menos a maior e mais forte, se posicionam na direção do vento. A presa sente o cheiro das leoas e, assustada, foge para o lado oposto, é claro. E é lá que fica a leoa maior, sozinha, à espera para dar o bote. Ela corre super-rápido em direção à presa, chegando a 60 quilômetros por hora, e salta para cima dela para derrubá-la.

Quando a caçada dá certo, o macho líder do grupo, que protege o território e a família, come primeiro. Depois os outros dividem tudo. Após o lanche, todos tiram uma longa soneca.

As fêmeas ficam a vida toda no grupo em que nascem. Juntas, elas crescem, aprendem a caçar e têm filhotes. Já os machos se afastam da turma antes dos 4 anos, quando têm idade para se reproduzir. Aí, dominam um novo território, mesmo que tenham de disputá-lo com outro macho.

Os leões rugem para afastar outros machos e animais invasores e para se comunicar com membros do grupo. Quando querem mostrar que estão unidos, rugem em grupo, formando um verdadeiro coro que espanta qualquer inimigo.

FOTO: GETTY

CONSULTORIA: CARLOS C. ALBERTS (professor de zoologia da UNESP/Assis).

Apenas o macho tem juba, que é mais escura e espessa que os pêlos do corpo. Ela serve para proteger o pescoço de mordidas dos rivais e para impressionar as fêmeas.

Ele tem audição apurada para captar sons de presas e para ouvir o rugido de outros leões.

Com o olfato desenvolvido, reconhece o território de outros leões e as presas.

A visão funciona bem durante o dia e à noite. Ele tem ótima percepção de profundidade e distância.

Os bigodes são sensíveis e têm percepção tátil para reconhecer o ambiente.

A boca guarda dentes grandes e muito afiados.

As fêmeas adultas são menores do que os machos e se reúnem para caçar em grupo. Os filhotes são bem pequenos e a mãe os protege o tempo todo.

FOTO: JOE MCDONALD/CORBIS/STOCK PHOTOS

As pernas são mais curtas que as de outros felinos. As traseiras dão apoio para saltar e as da frente são fortes para agarrar e arrastar a presa.

As patas são largas e têm garras retráteis, ótimas para caçar.

A ficha do bicho

Tamanho ▸ 3 metros de comprimento.
Peso ▸ até 250 quilos.
Tempo de vida ▸ cerca de 15 anos.
Tempo de gestação ▸ 100 a 119 dias.
Alimentação ▸ mamíferos como zebras, búfalos, gazelas, girafas e antílopes.
Onde vive ▸ na África e na Índia.

MÃO NA MASSA

Convide a turma para provar das gostosuras do reino mágico de Nárnia.

DOCES ENCANTADOS

BALAS ENFEITIÇADAS

Você vai precisar de:

- **água**
- 1 caixa de **gelatina** do seu sabor preferido
- 1 pacote de **gelatina sem sabor**
- **óleo**

Para fazer balas de cores diferentes, use outros sabores de gelatina.

1 Peça que um adulto ferva 150 ml de água e dissolva o pacote de gelatina com sabor.

2 Dissolva a gelatina sem sabor em 150 ml de água fria. Leve ao microondas por 30 segundos, em potência média. Misture as duas gelatinas, despeje em um pirex untado com óleo e leve à geladeira por 1 hora. Corte em cubos e sirva.

Sobremesa real

As balas de gelatina são parecidas com o Manjar Turco, que a bruxa usa para enfeitiçar Edmundo. O doce existe mesmo e foi criado no século 18 por encomenda de um sultão. O confeiteiro Ali Muhiddin Haci Bekir juntou amido, água, açúcar e outros ingredientes e fez um doce bem macio. A receita de Ali ficou famosa e até hoje sua família fabrica o manjar em sua confeitaria, com sabores novos como laranja, chocolate e amêndoas.

FOTOS: LEO FELTRAN

ROCAMBOLE SURPRESA

Você vai precisar de:

- 2 latas de **leite condensado**
- 150 gramas de **coco ralado**
- 1 lata de **leite em pó** (400 gramas)
- 4 colheres de sopa cheias de **achocolatado de morango**
- 4 colheres de sopa de **água**
- 2 **sacos plásticos** grandes
- 1 **rolo para massa**
- **confeitos coloridos de chocolate**

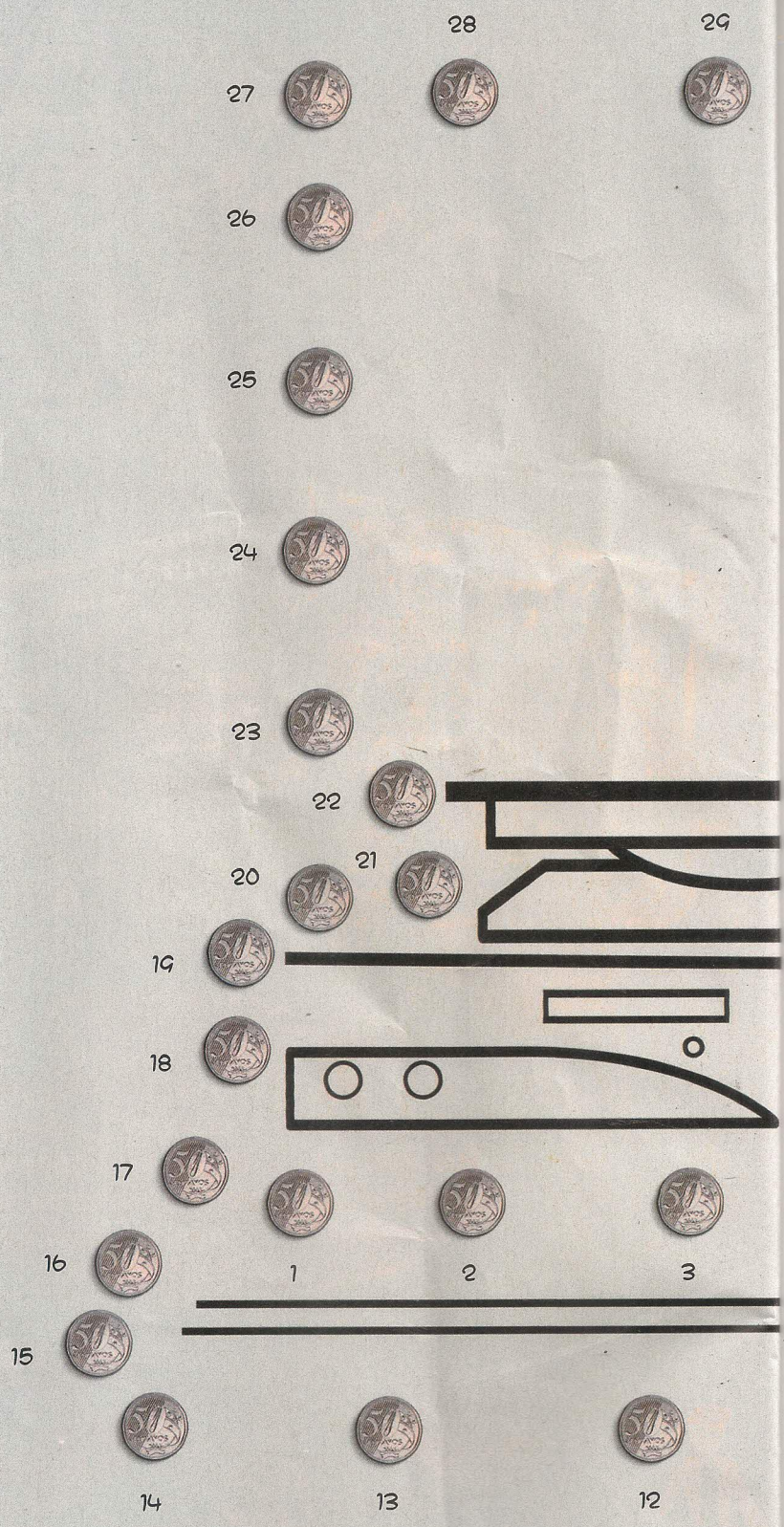
1 Misture 1 lata de leite condensado e o coco ralado para o recheio. Separadamente, junte o leite ao achocolatado. Junte a água e o leite condensado. Misture até a ficar homogêneo.

2 Coloque a massa sobre um plástico e cubra-a com outro. Estique com o rolo até a massa ficar lisa.

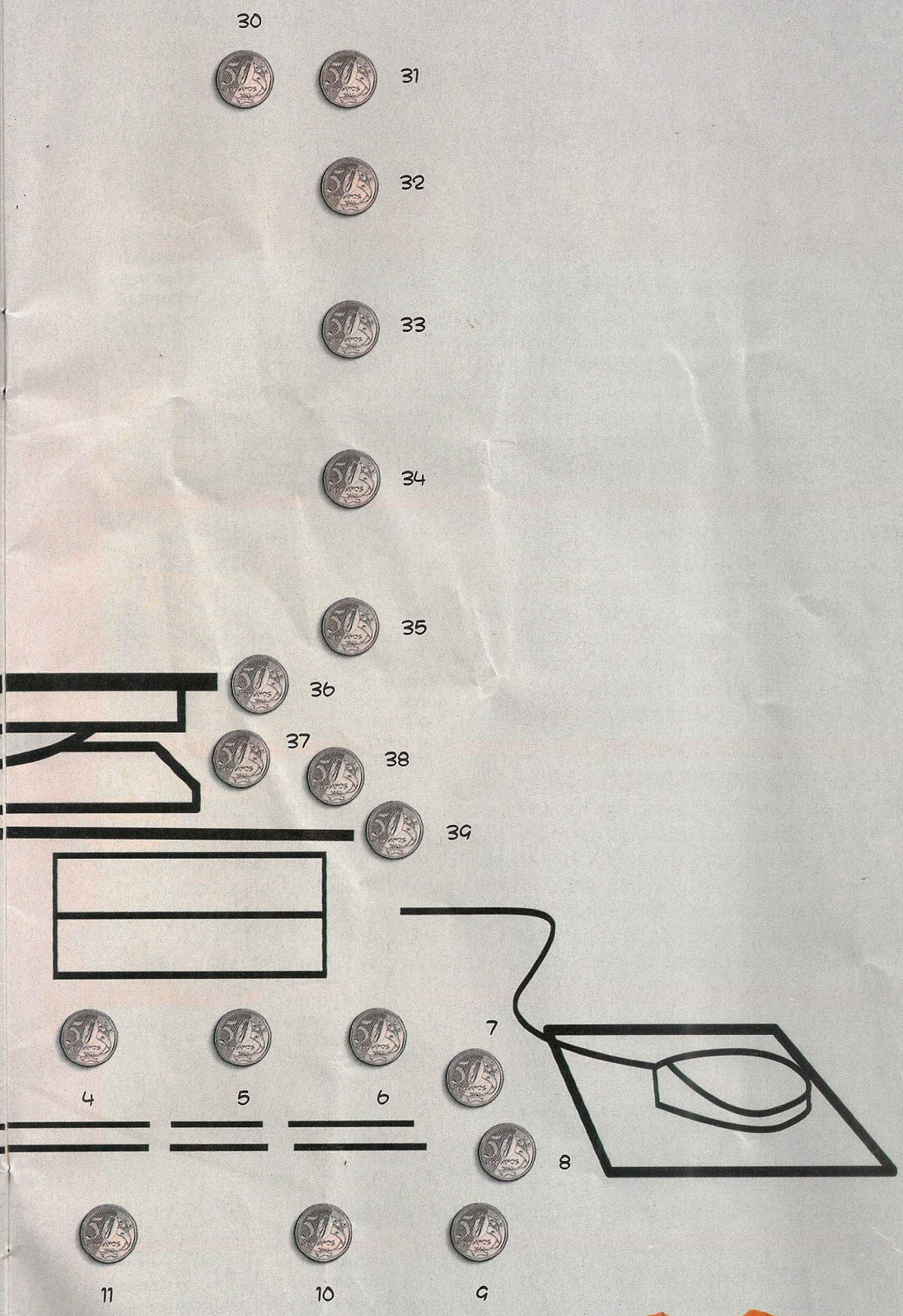
3 Retire o plástico de cima, espalhe o recheio de coco com cuidado e enrole o rocambole. Embrulhe-o em papel-alumínio e leve para gelar por meia hora. Decore com os confeitos e sirva.

MAIS
SEMANAS
MAX DIVERTIDAS
RECREIO
Stone.
MAX Robits
1 revista + 1 personagem
Para colecionar e brincar!
RECREIO
+
Não perca!
Toda semana você ganha
1 personagem + 1 robô-armadura
já lançados.
As Semanas Max Divertidas não param.
Nas próximas semanas da revista RECREIO, você vai ganhar a cada edição um personagem e um robô-armadura para colecionar, brincar e montar mais MAXROBITS.
Aproveite para completar a sua coleção!
Imagens ilustrativas. Personagens e robôs-armadura sortidos, não sujeitos a troca. Promoção válida a partir da edição 300 por tempo indeterminado.
MAX Robits
A nova geração de robôs.
Patrocínio:
MINI SCHIN
EDITORA Abril
RECREIO
Toda quinta nas bancas

É POUPANDO QUE VOCÊ CONQUISTA O QUE SEMPRE QUIS.



Peça para seus pais abrirem uma Poupança da CAIXA e ganhe um kit da



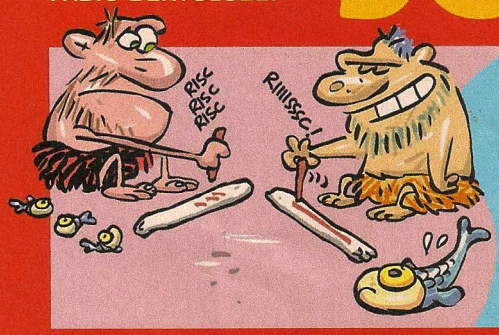
Força X, com a camiseta e uma cadernetinha exclusiva.

POUPANÇA DA CAIXA

CAIXA
Para você. Para todos os brasileiros.

1, 2, 3, 4, 5... SOBRE O MUN

Texto ▶ JULIA MOIÓLI
Ilustrações ▶ JEAN GALVÃO
Design ▶ FABIO BERTOLOZZI



NADA DE CONTAS

Há 20 mil anos, nossos antepassados pré-históricos provavelmente já desconfiavam que iam precisar de números. Eles raspavam tracinhos em ossos para indicar quantos peixes pegavam ou quantos animais caçavam. Com o tempo, os humanos começaram a plantar e a criar animais. Aí queriam contar seus produtos, mas a tarefa era bem difícil, afinal não havia números. Ainda bem que inventaram a matemática!

ZERO É IMPORTANTE

Houve um tempo em que o zero não existia. Os babilônios foram os primeiros a representá-lo. Mas o símbolo 0 foi criado por indianos, que o desenharam pensando no formato de um ovo de ganso. Já a palavra zero foi criada pelo matemático Leonardo Pisano. Ele traduziu a palavra *sifr* (vazio, em árabe) para o italiano: *zefiro*, que virou zero. Sem esse número não haveria física nem astronomia, pois seria impossível fazer cálculos precisos!

MEDIDAS MALUCAS

Os antigos usavam partes do corpo para medir objetos e distâncias. Era comum dizer que algo tinha 12 palmos de altura ou 20 pés de largura, mas essas medidas criavam confusões. Afinal, o tamanho de braços, pés e palmos varia de uma pessoa para outra. Com o tempo, surgiram medidas padronizadas, como o metro e o centímetro. Aí medidas antigas passaram a ter referências. Um pé, por exemplo, equivale a pouco mais de 30 centímetros.

CONTE DEPRESSA...

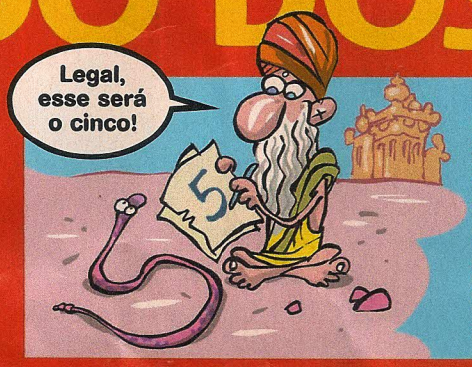
A maioria dos povos antigos costumava contar somente até três. Tanto que as palavras usadas para nomear os três primeiros algarismos se parecem em vários idiomas, pois derivam dos termos *an*, *dve*, *dri*, em sânscrito. Daí em diante, eles diziam *muitos*. Segundo estudiosos, quando olhamos um conjunto de coisas, como uma pilha de livros, os olhos identificam até quatro objetos. Se a pilha for maior, temos de parar por alguns instantes para contar.

SERÁ 10 OU X?

Os romanos desenvolveram um conjunto de símbolos que usamos até hoje para representar nomes de reis e de séculos. Assim, estamos no século XXI (21), por exemplo. Os símbolos parecem letras, mas estavam ligados à posição dos dedos. Veja:

Depois, eles foram simplificados. O 5, por exemplo, virou V.

10 COISAS LEGAIS DO DOS NÚMEROS

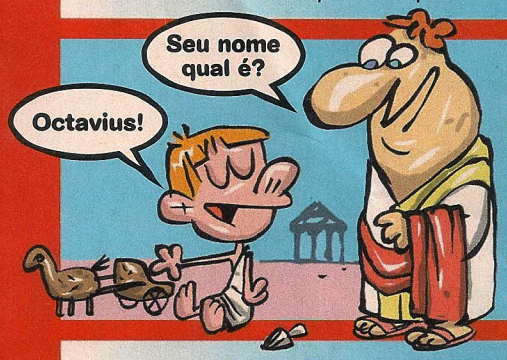


DE ONDE ELES VIERAM?

Os símbolos que usamos para representar os números foram inventados pelos hindus. Eles são chamados de algarismos arábicos porque os árabes espalharam esse sistema de numeração em suas viagens pelo mundo. Um dos antigos estudiosos da matemática foi o árabe Abu Abdullah Mohammed ben Musa al-Khwarizmi. E não é por acaso que a palavra algarismo é tão parecida com o sobrenome dele: *al-Khwarizmi*.

NÚMEROS MÁGICOS

Dizem que o 7 é um número da sorte. Para alguns é porque, segundo a Bíblia, Deus criou o mundo em sete dias. E a semana tem sete dias. Por outro lado, contam que o 13 é número de azar. Tanto que a sexta-feira 13 é perigosa. E na maioria dos prédios dos Estados Unidos e de muitos países o andar com esse número não existe! Depois do 12º andar, vem o 14º andar. Mas nunca se comprovou que os números têm poderes especiais.



ALGUÉM SABE QUEM É O OITAVO?

Você sabia que o nome Otávio vem da palavra *octávus*, que é o mesmo que oitavo em latim?
Na Roma antiga, isso era normal. Para seus quatro primeiros filhos homens, os romanos costumavam dar nomes como Caius e Julius. A partir do quinto filho, era muito comum usar nomes como Quintus, Octavius e Decimus. Assim, a família toda decorava os nomes com facilidade e sabia a ordem de nascimento dos bebês.

CALCULADORAS DIFERENTES

Antigamente os dedos eram ótimas calculadoras. Tanto que a palavra *digitus*, que é dedo em latim, virou dígito e é usada até hoje. Depois os pastores inventaram outro jeito de contar. Quando as ovelhas iam para pastar, eles faziam um montinho, colocando uma pedra para cada ovelha que saía. Depois, tiravam uma pedra para cada uma que retornava. Muita gente passou a fazer contas com pedras, que em latim chamam-se *calculus*.

NA PONTA DO DEDOS

Utilizamos a base 10 para organizar os números. Assim, dividimos os números em casas decimais e fazemos contas com unidades, dezenas e centenas. Isso porque temos dez dedos. Mas havia povos da África e da Oceania que usavam apenas uma mão para contar, e por isso a sua base para fazer cálculos era 5. Já os astecas e maias, da América Central, usavam o 20 como base, porque contavam com os dedos das mãos e dos pés.

MAX Robits + MAX Robits

LOKLIS

IAGTEO

CESROG

GINTEO

Invente seu super-robô, mande um desenho ou foto dele e registre seu invento no site!

www.RECREIONLINE.com.br

FOTOS: LEO FELTRAN

Com peças de MAXROBITS você inventa máquinas diferentes.

Combine as peças e crie um esquadrão de robôs ainda mais incríveis!

Texto ▸ RONNY MARINOTO

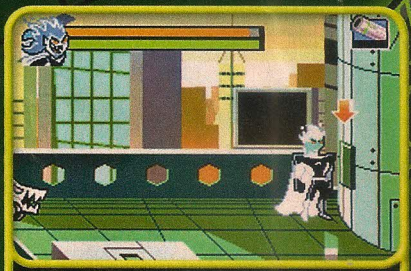
BRINQUE DE FANTASMA

Encare um desafio do outro mundo.

Depois de uma confusão no laboratório de seu pai, Danny Phantom ganhou o poder de se transformar em fantasma e descobriu um universo paralelo cheio de aventuras e de perigos.

No jogo Danny Phantom: The Ultimate Enemy, você assume o comando do garoto no GBA e entra na Zona Fantasma para enfrentar inimigos em seis mundos fantasmagóricos.

Avançando na história, o herói ganha experiência, aprende novos movimentos e encontra objetos úteis, como botas de velocidade, bumerangue, tacos de beisebol de raios de plasma. Junte tudo o que conseguir e treine bastante, porque no final de cada mundo é preciso vencer um chefe fantasma, mais perigoso que os inimigos normais.



Vença todos os fantasmas da área e depois arrebente esta porta.

Os óculos de raio funcionam a curta distância: espere que os inimigos se aproximem.

Neste minigame, acerte o maior número de fantasmas antes de acabar o tempo.

Dentro dos objetos, há itens especiais que ficam com você por tempo limitado.

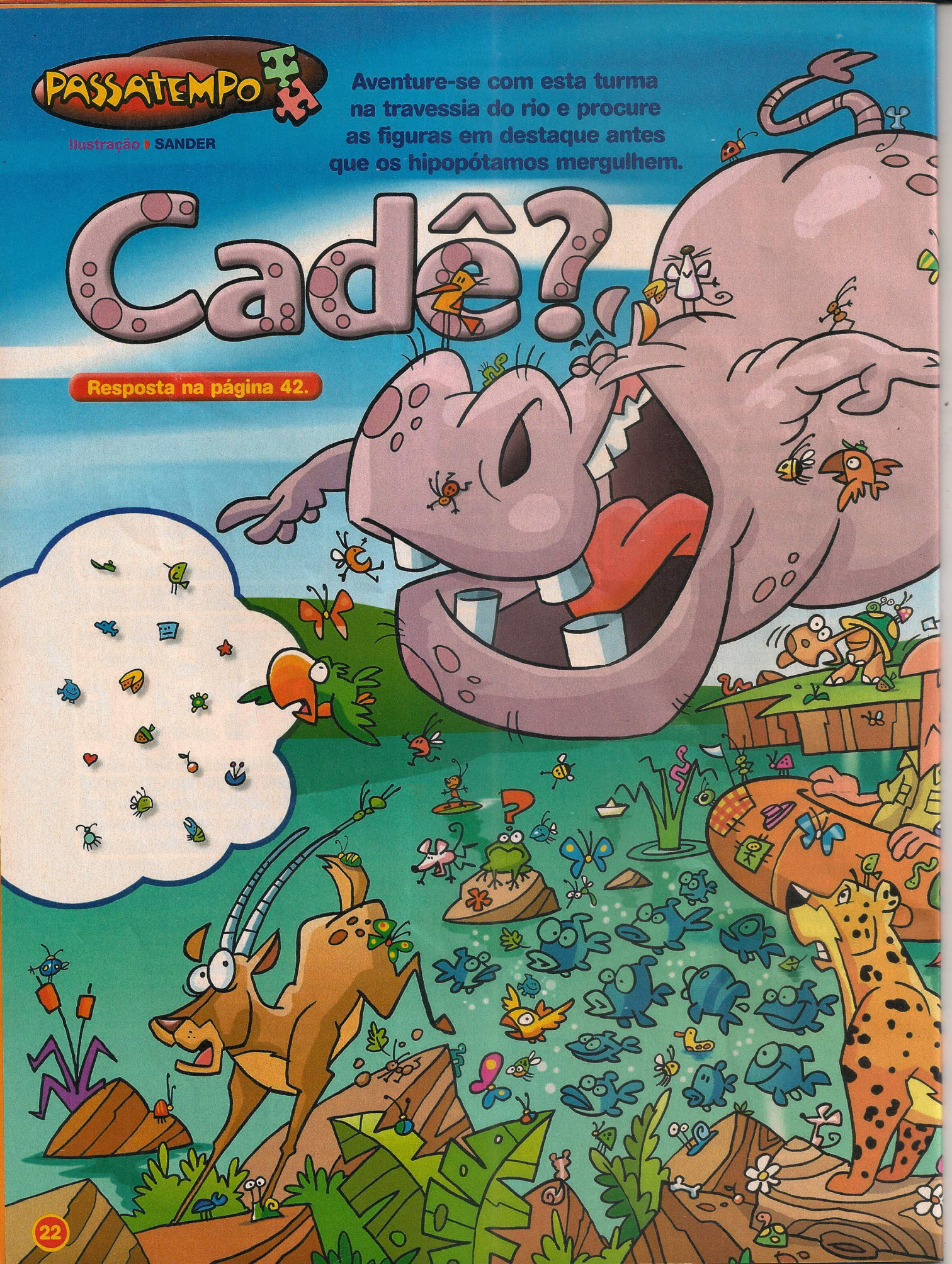
Com a tela cheia, corra para as laterais para se salvar.

DICAS

Entre em Options, clique na opção Passwords e digite as palavras abaixo. Os prêmios estarão disponíveis dentro da Opção BK Promotions.

- **DASH** ▸ Habilita o minigame Dash's Haunted Locker.
- **ECTO** ▸ Habilita o minigame Sam's X-Ray Ecto Detector.
- **SEEK** ▸ Habilita o minigame Hindin' Ghost Seek.
- **JAZZ** ▸ Habilita o minigame Levitation.
- **RUSH** ▸ Habilita o modo Boss Rush.
- **VLAD** ▸ Habilita os níveis de dificuldade Easy (fácil) e Hard (difícil).

IMAGENS: DIVULGAÇÃO


PASSATEMPO
Ilustração SANDER
Aventure-se com esta turma na travessia do rio e procure as figuras em destaque antes que os hipopótamos mergulhem.
Cadê?
Resposta na página 42.

Lew, Lara
MINI
SCHIN
refrigerantes
CARTOON NETWORK
CartoonNetwork.com.br
JOHNNY BRAVO
DEXTER'S LABORATORY
COURAGE THE COWARDLY DOG
THE POWERPUFF GIRLS
KND KIDS NEXT DOOR
www.minischin.com.br
TM & © Cartoon Network.
(s05)

Olha quem
chegou para
invadir a sua
geladeira.
Mini Schin.
Agora também com
KND - A Turma
do Bairro.
experimenta!
SCHIN
guaraná
KND
KIDS NEXT DOOR

MAIOR E MENOR

Descubra quais árvores são recordistas em tamanho.

MUITO DIFERENTES

Ela é gigante!

A maior árvore do mundo é uma sequóia de 112 metros e 7 centímetros de altura, o que equivale a um prédio de 43 andares! Ela foi descoberta em agosto de 2000 no Parque Nacional Redwood, que fica na Califórnia, Estados Unidos.

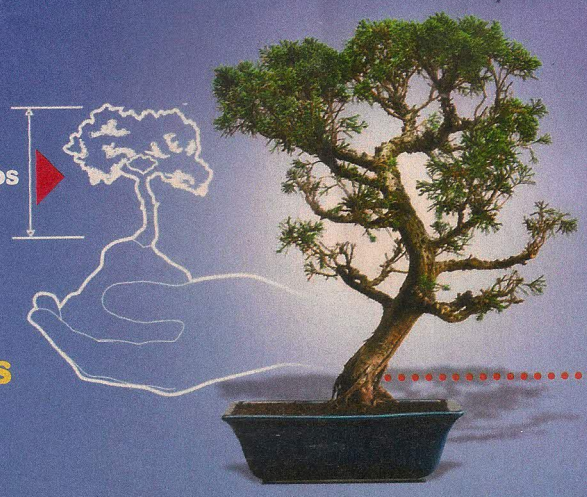
Até hoje a localização exata da árvore é um segredo e só os guardas florestais do parque sabem onde ela fica. Tudo isso para mantê-la longe de visitantes curiosos que poderiam causar estragos à sequóia e ao seu entorno. Apesar do tamanho gigantesco, ela não é a árvore mais alta que já existiu no planeta. Pesquisadores sabem que em 1872 foi descoberto na Austrália um eucalipto de 150 metros, mas ele acabou destruído por um incêndio florestal.

Miniatura num vaso

Existe no Japão uma antiga arte de cultivar árvores chamada bonsai. *Bon* quer dizer vaso e *sai* significa árvore. Com essa técnica são feitas as menores árvores do mundo. A idéia é cultivar plantas que na natureza seriam grandes.

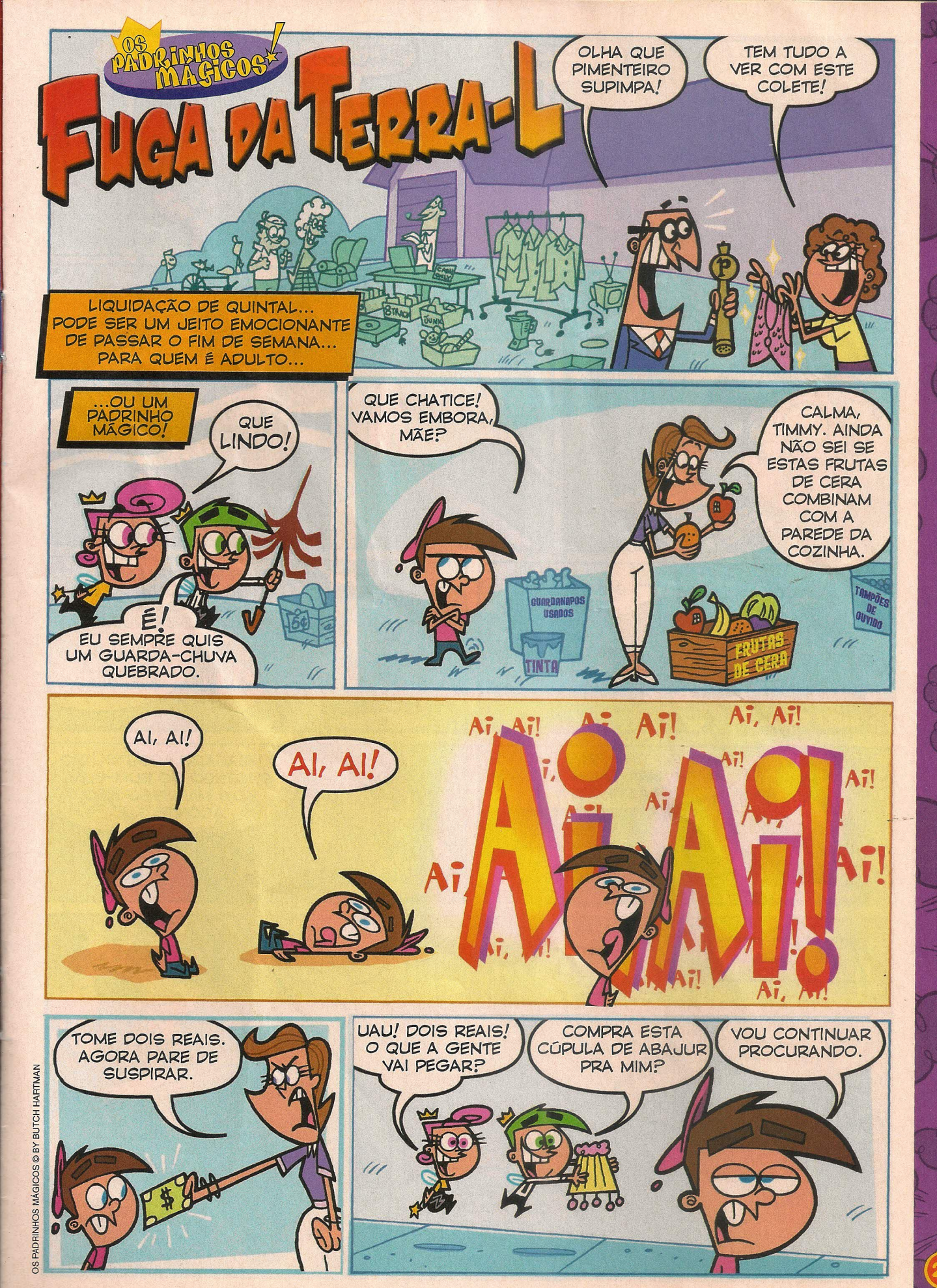
O desafio é que elas conservem o mesmo aspecto que teriam se crescessem normalmente. Os menores bonsais do mundo são os mame-bonsai, que variam de 5 a 7 centímetros de altura.

Em geral, essas minúsculas árvores duram muitos anos e vivem 40% mais tempo do que se estivessem na natureza. Isso porque o bonsai é tratado como um rei, com quantidades certas de água, luz, nutrientes e substâncias para combater pragas.



Compare os tamanhos

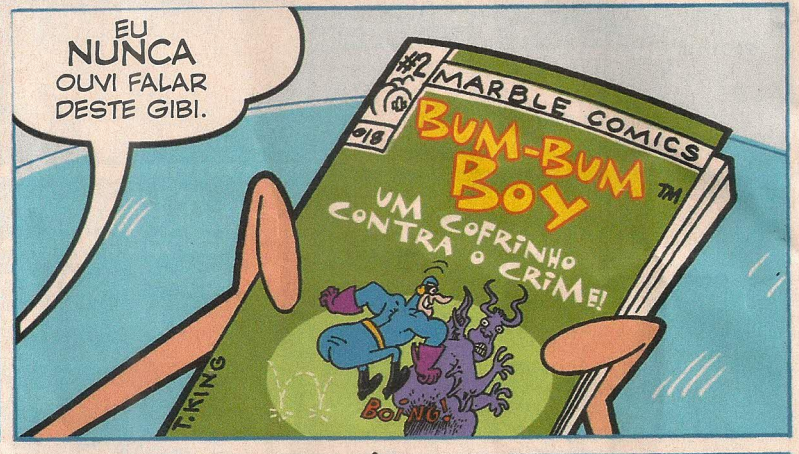
GETTY



OS PADRINHOS MÁGICOS © BY BUTCH HARTMAN

MUITO SUJO.
MUITO SINISTRO.
MUITO EMPALHADO.
MUITO...
GIBIS 3 POR R$1

OOOOH!
GIBIS 3 POR R$1


EU NUNCA OUVI FALAR DESTE GIBI.
MARBLE COMICS
#2
BUM-BUM BOY TM
UM COFRINHO CONTRA O CRIME!
BOING
T. KING

AH. BUM-BUM BOY... PERSONAGEM HERÓICO DA SAGA DA TERRA-L. BLÁ, BLÁ, BLÁ...
DÃÃÃ!!!

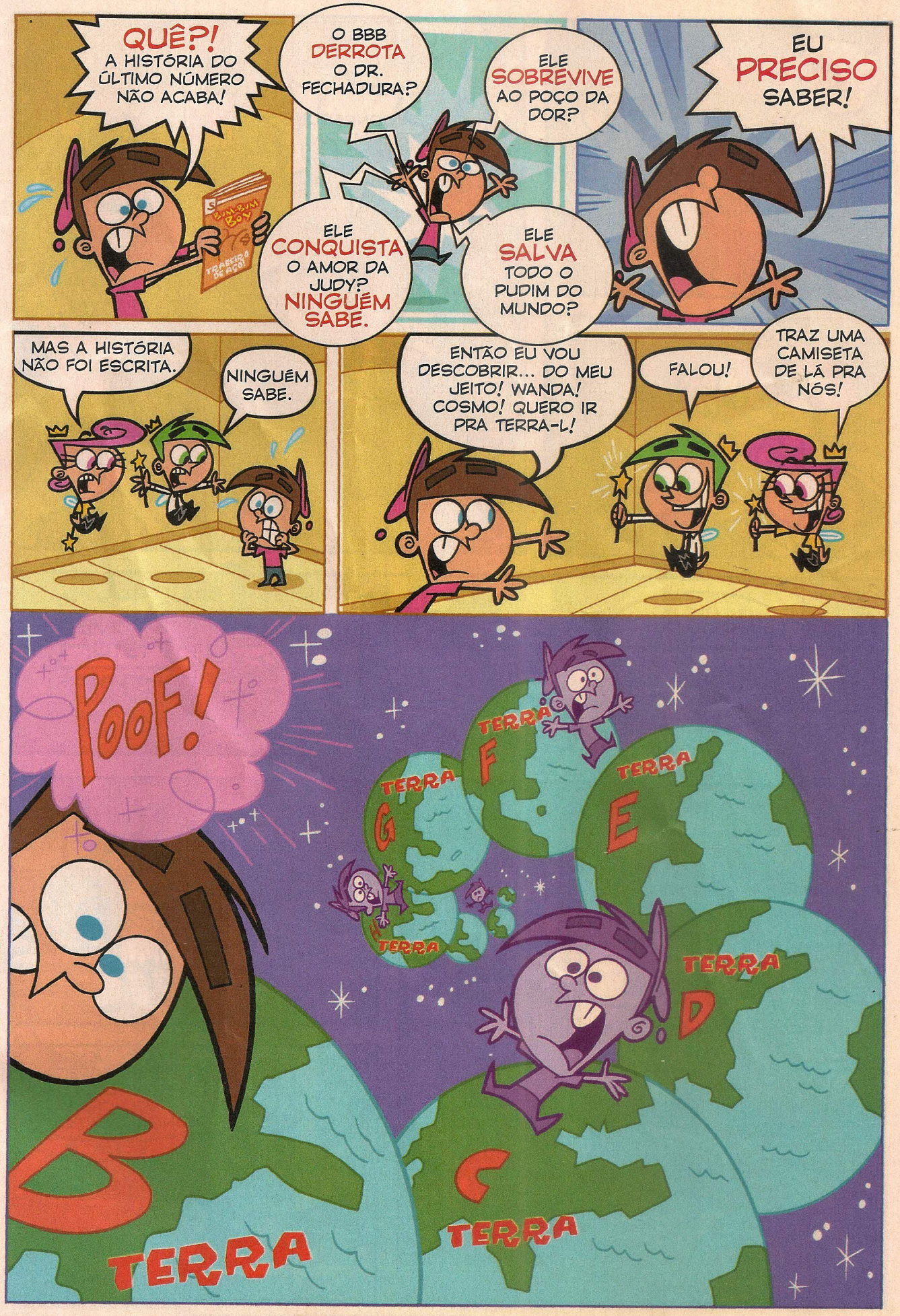
ELE SURGIU NA CRISE DO PUNHADO DE TERRAS, UM MEGA-CROSSOVER QUE...
...BLÁ, BLÁ, BLÁ, BLÁ, BLÁ, BLÁ...
DÃÃÃ!!!

MAS SÓ TEVE TRÊS EDIÇÕES. A PRIMEIRA SAIU COM CAPA PLASTIFICADA...
HÃ... SUA GRANA, MOÇO.
DÃÃÃ!!!

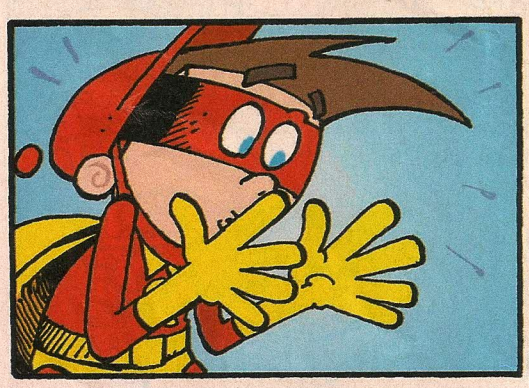
O MERCADO APOSTOU NO SUCESSO DO BUM-BUM BOY, MAS ISSO NÃO ACONTECEU.
DÃÃÃ!!!

EM CASA...
UAU!
UM HERÓI QUE ATACA OS VILÕES COM SEU TRASEIRO INFLÁVEL!

QUE IRADO!


QUÊ?! A HISTÓRIA DO ÚLTIMO NÚMERO NÃO ACABA!
O BBB DERROTA O DR. FECHADURA?
ELE CONQUISTA O AMOR DA JUDY? NINGUÉM SABE.
ELE SOBREVIVE AO POÇO DA DOR?
ELE SALVA TODO O PUDIM DO MUNDO?
EU PRECISO SABER!
MAS A HISTÓRIA NÃO FOI ESCRITA.
NINGUÉM SABE.
ENTÃO EU VOU DESCOBRIR... DO MEU JEITO! WANDA! COSMO! QUERO IR PRA TERRA-L!
FALOU!
TRAZ UMA CAMISETA DE LÁ PRA NÓS!
POOF!
TERRA B
TERRA C
TERRA D
TERRA E
TERRA F
TERRA G
TERRA H

FIQUEI ZONZO!



CONSEGUI! VIM PRA TERRA-L!
MÃO ÚNICA
NÃO ESTACIONE

APOSTO QUE O MEU HERÓI ESTÁ NO MEIO DE UMA BATALHA ÉPICA CONTRA O MAL!

TOME ISTO!

SORVETERIA BUM-BUM BOY
BUM-BUM BOY?
E TOME ISTO! TOME TODAS AS AMOSTRAS GRÁTIS QUE QUISER!

VOCÊ VIROU SORVETEIRO?

EXATO! VENDO SORVETES ESPECIAIS, FEITOS COM OS MELHORES INGREDIENTES!

SEI, SEI! MAS E AS BATALHAS ÉPICAS CONTRA O MAL?
TENHO UMA ÀS 4 HORAS!

VAMOS DESTRUIR DE VEZ O CRIME E A INJUSTIÇA!
OBA!

ÀS 3H45...
HUM... POR QUE ESTAMOS INDO DE CARRO?

O CAPITÃO TANQUE CHEIO PAGA A GASOLINA!
FAREMOS O BEM SEM OLHAR A QUEM!
Capitão Tanque Cheio

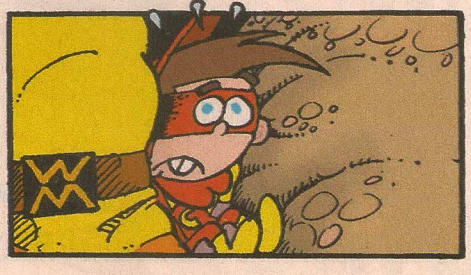
ALGUÉM PODE FECHAR A JANELA? O VENTO DESPENTEIA MEU BIGODE!
COMIDA! COMIDA! COMIDA!
CERA DE BIGODE
Bigode-de-Cera

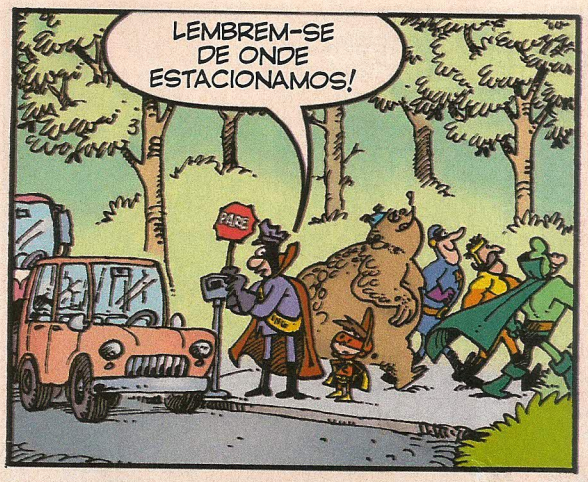
NÃO LIGUE PRO ALMÔNDEGA ATÔMICA. ELE SÓ SABE GRITAR "COMIDA"!
TAP! TAP!
Almôndega Atômica

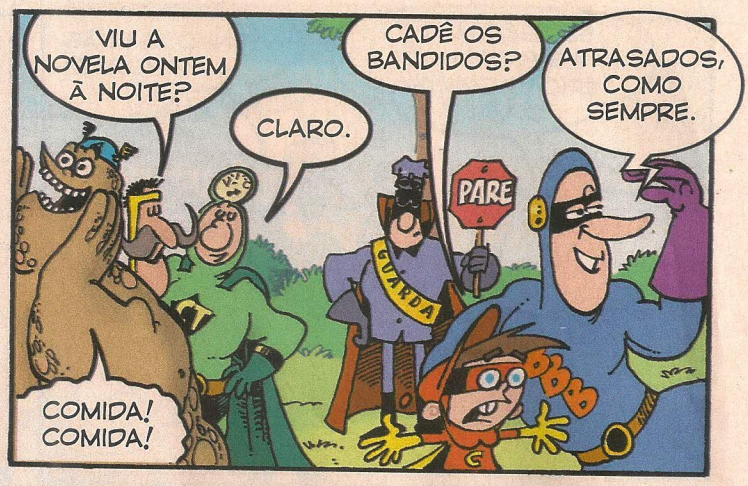
VOCÊS ESTÃO ATRASADOS! FIQUEI TRÊS MINUTOS ESPERANDO!
PARE
GUARDA

CUIDADO COM OS PEDESTRES!
COMIDA! COMIDA!
Guarda-de-Trânsito

BEM, OS MOCINHOS ESTÃO TODOS REUNIDOS!




LEMBREM-SE DE ONDE ESTACIONAMOS!
PARE


VIU A NOVELA ONTEM À NOITE?
CLARO.
CADÊ OS BANDIDOS?
ATRASADOS, COMO SEMPRE.
PARE
GUARDA
COMIDA! COMIDA!

DR. FECHADURA
DESCULPEM. MEU ÔNIBUS DEMOROU PRA PASSAR!

ATRAVESSE NA FAIXA DE SEGURANÇA!
ESSES CARAS SÃO OS VILÕES?
PARE
GUARDA

TORRADEIRA ELÉTRICA
BZZZ.
RESSACÃO
UUI, MINHA CABEÇA!
SIM E NÃO
SIM
NÃO
SUPERESQUILO
QUIIC.
A GENTE SE CASOU!

VOCÊS SERÃO DERROTADOS, MALVADÕES!
VOCÊS É QUE VÃO!
NÃO... VOCÊS!
NÃO... VOCÊS!
NÃO... VOCÊS!

OBA!
A COISA ESTÁ ESQUENTANDO! VAI SER A MAIOR BATALHA DE TODOS OS TEMPOS!
BONC!
SIM
TCHOF!
VUPT!
TÓÓING!
PARE
GUARDA
SPRÓING!
CRACH!
FOMP!
STOMP! STOMP!
COF! COF!

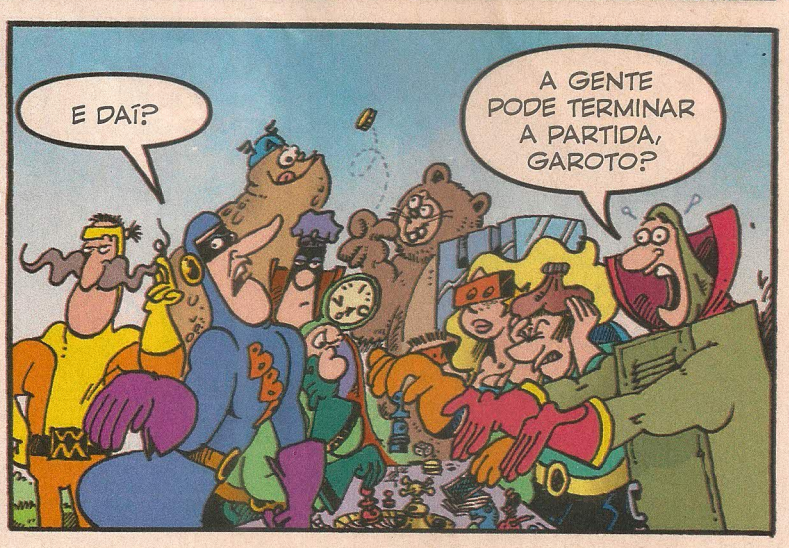
HEEIN?!
COMIDA!
TÔ PENSANDO!
ANDA LOGO!
AAAI, FALA MAIS BAIXO!
SEU SAFADO! EU VI VOCÊ MOVER AQUELA PEÇA!
FOI O VENTO!

ISSO É UM JOGO DE TABULEIRO?
É. A GENTE JOGA TODA SEMANA.
MAS ALGUNS TRAPACEIAM!
EU NÃO!
COMIIIDA!
NÃO GRITEM! AARGH!

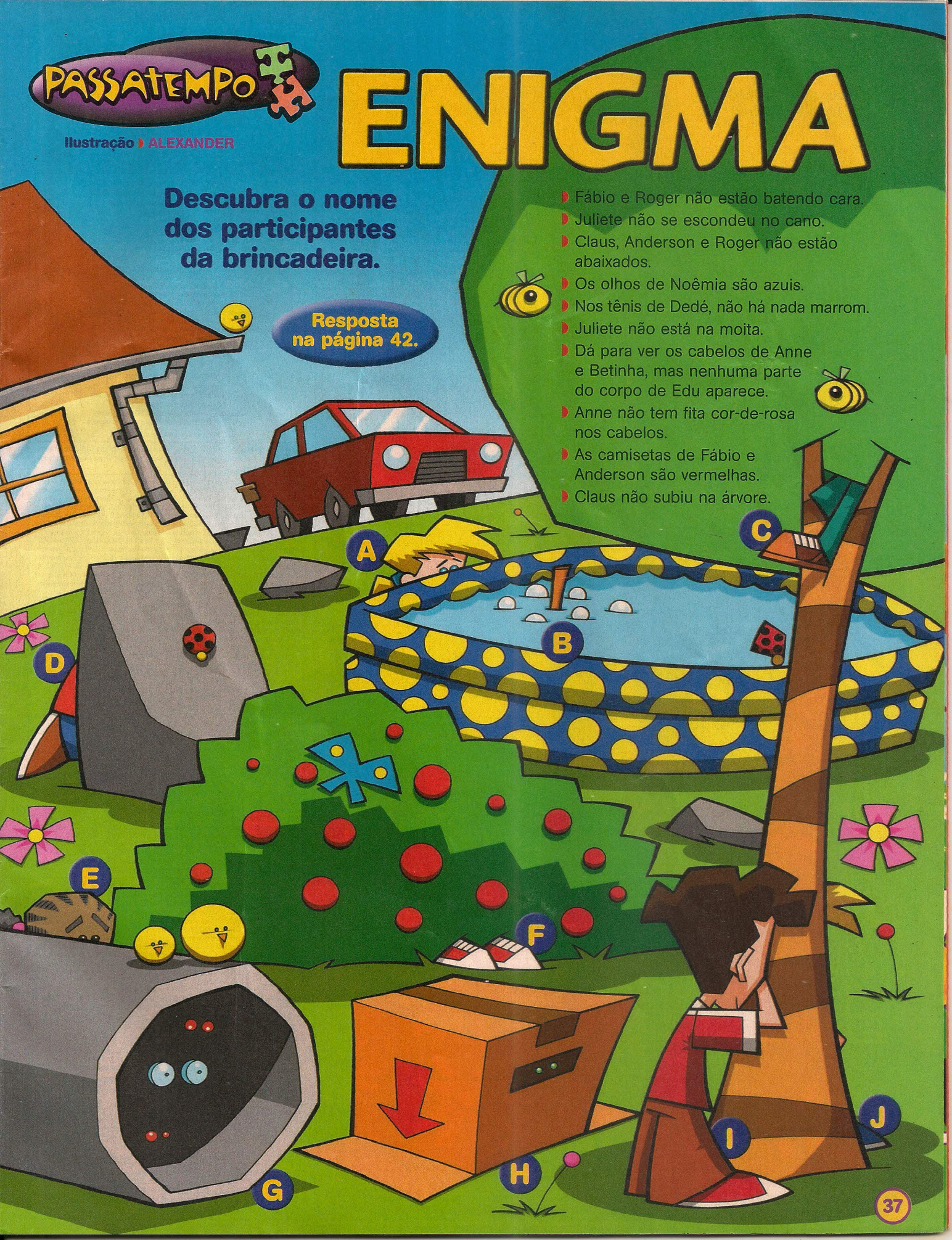
NUNCA VI NADA MAIS SEM GRAÇA! HERÓIS TÊM QUE LUTAR COM OS VILÕES!
LUTAR? PIROU? ALGUÉM PODE SE MACHUCAR!
SE EU SUJAR O UNIFORME, MINHA MULHER ME MATA!

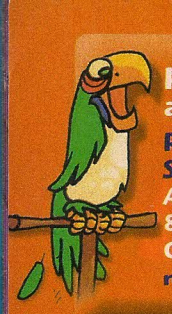
E OS VILÕES DEVEM ROUBAR BANCOS E COISAS ASSIM!
ROUBAR BANCOS? PRA QUE TANTO DINHEIRO?
COMIIIDA!
SE EU FOR PRESO, MINHA MULHER ME MATA!

VOCÊS SÃO OS PIORES PERSONAGENS DE QUADRINHOS DO MUNDO!


E DAÍ?
A GENTE PODE TERMINAR A PARTIDA, GAROTO?

OU SERÁ QUE NÃO?


PASSATEMPO
Ilustração ALEXANDER
ENIGMA
Descubra o nome dos participantes da brincadeira.
Resposta na página 42.
Fábio e Roger não estão batendo cara.
Juliete não se escondeu no cano.
Claus, Anderson e Roger não estão abaixados.
Os olhos de Noêmia são azuis.
Nos tênis de Dedé, não há nada marrom.
Juliete não está na moita.
Dá para ver os cabelos de Anne e Betinha, mas nenhuma parte do corpo de Edu aparece.
Anne não tem fita cor-de-rosa nos cabelos.
As camisetas de Fábio e Anderson são vermelhas.
Claus não subiu na árvore.
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

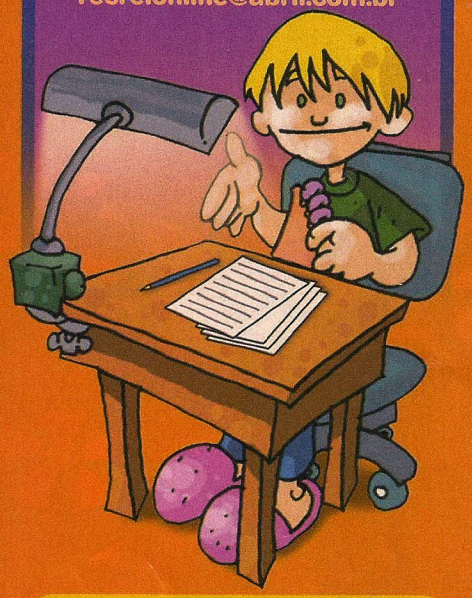


Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar · São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO
59TZ
Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

O que dá o cruzamento de uma minhoca com um cachorro?
Um minhoCÃO.
Thamara Garcia
Por e-mail

Qual é o nome da cantora que nunca teve um galo na testa?
Ivete SENgalo (Ivete Sangalo).
Camila Stenico dos Santos, 9 anos
Piracicaba – SP

Qual o cúmulo da rapidez?
Tocar a campainha da sala, dar a volta pelos fundos e atender você mesmo.
Camila Dias Pastana
Belém – PA

Por que o prego é bem educado?
Porque ele nunca entra sem bater.
Paola Brito Rodrigues, 10 anos
Sorocaba – SP

O que é que se ganhar um E vira um planeta de uma hora para a outra?
A planta.
Daniel Marinho Crispim
Por e-mail

O que o teto disse para o lustre?
Você é a luz da minha vida!
Juliano Sales Rossi, 8 anos
Rio de Janeiro – RJ

Por que a bruxa só voa de vassoura?
Porque o aspirador é muito pesado.
Hugo Martins Braga, 9 anos
Guarulhos – SP

O que é grande como um elefante e está sempre em silêncio?
A sombra dele.
Thalita Massaia, 8 anos
Ouro Preto – MG

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

RECREIO

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Noêmia Lopes
Designers: Andrea Naliato, Fabio Bertolozzi e Rogério Maroja
Estagiária: Anne Sartor Palm (arte)
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram Nesta Edição: Anderson Faria e Elisabete Nagahama (arte) e Ronny Marinoto (texto)

NÚCLEO DE INTERNET JOVEM
Redatora-Chefe: Goretti Tenório
Editor Assistente do Site RECREIO: Eduardo Perácio
Editora Assistente: Fabiana Miolo
Webmasters: André Luiz Pereira e Denis V. Russo
Estagiários: Fabiane Zambon e Marco Antonio Moreira
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Letícia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Lino **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Analucia Bertola, João Eduardo Dias, Larissa Ceravolo, Luiz Carlos Rossi, Luis Fernando Lopes, Rogério Ponce de Leon (RJ), Vera Robles Reis **Gerente de Classificados:** Marco Bulara **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Assistente de Marketing:** Eduardo Dias **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Consultora:** Marina Bonagura **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 **Publicidade São Paulo** www.publiabril.com.br **Classificados** tel. 0800-7012066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Central-SP** tel. (11) 3037-6564 **Bauru** Gnoftos Mídia Representações Comerciais, tel. (14) 3227-0578, e-mail: gnottos@uol.com.br **Belo Horizonte** tel. (51) 3282-0630, fax (51) 3282-0632 **Blumenau** M. Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 3315-7554/55/56/57, fax (61) 3315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels (61) 3426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 3321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Campo Grande** Josimar Promoções Artísticas Ltda. tel. (67) 382-2139 e-mail: jairo_galvao@hotmail.com **Cuiabá** Pênix Propaganda Ltda., tels (65) 9235-7446/9602-3419, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 3250-8000/8030/ 8040/8050/8080, fax (41) 3252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 3234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Interação Publicidade Ltda. tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: fgorgonio@interacaoabril.com.br **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 3264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-5158, fax (62) 215-9007, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidiajoinville@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 3233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br ; Multimeios Representações Comerciais, tel.(51) 3328-1271, e-mail: multimeios repco@uol.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, tel.(71) 3341-4992/1765/9824/9827, fax: (71) 3341-4996, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** tel. ZMR - Zambra Marketing Representações, tel. (27) 3315-6952, e-mail: samuelzambrano@intervip.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Canal e Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Bizz, Capricho, Flashback, Mundo Estranho, Superinteressante, Supersurf **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva! Mais **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 300, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

IVC FIPP ANER www.aner.org.br

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Eliane Lustosa, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

PASSATEMPO

Ilustração ▸ SANDER

Fique de olho

As abelhas procuram por duas flores iguais. Você consegue encontrá-las?

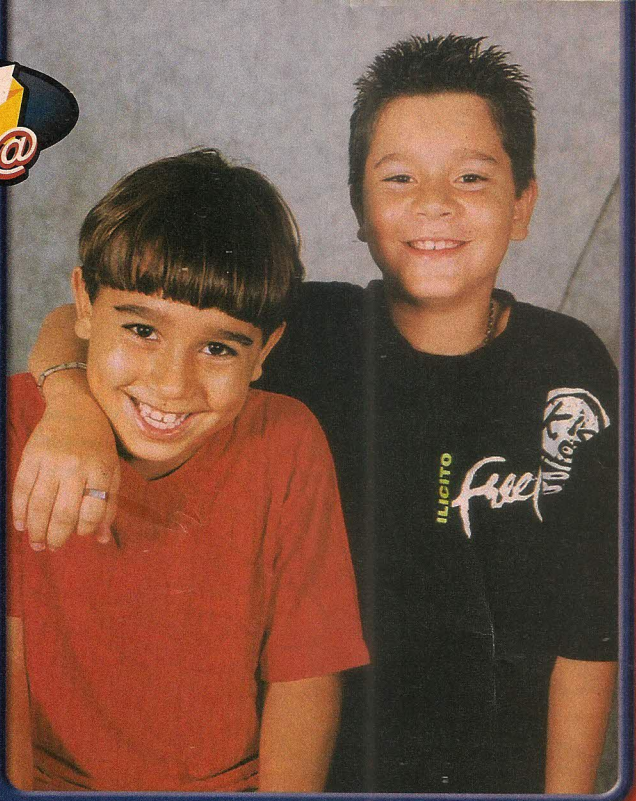
Resposta na página 42.

CORREIO @

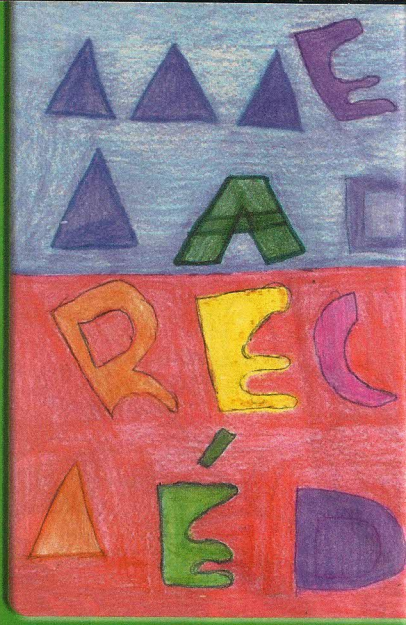
ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br



Os irmãos Caio e Italo Souza adoram as novidades da RECREIO!
CARUARU – PE



O Tarcísio Sachetim deu sua opinião sobre a revista de um jeito criativo.
NAVIRAÍ – MS

Coleciono a RECREIO desde a primeira edição! Adoro os passatempos, as piadas e reportagens sobre bichos, que me ajudam nos trabalhos da escola.
ANDREZZA P. BEZERRA
CAMPO GRANDE – RJ

A Beatriz Hamoy, de 10 anos, caprichou na Betty Atômica!
BELÉM – PA

Nova mensagem

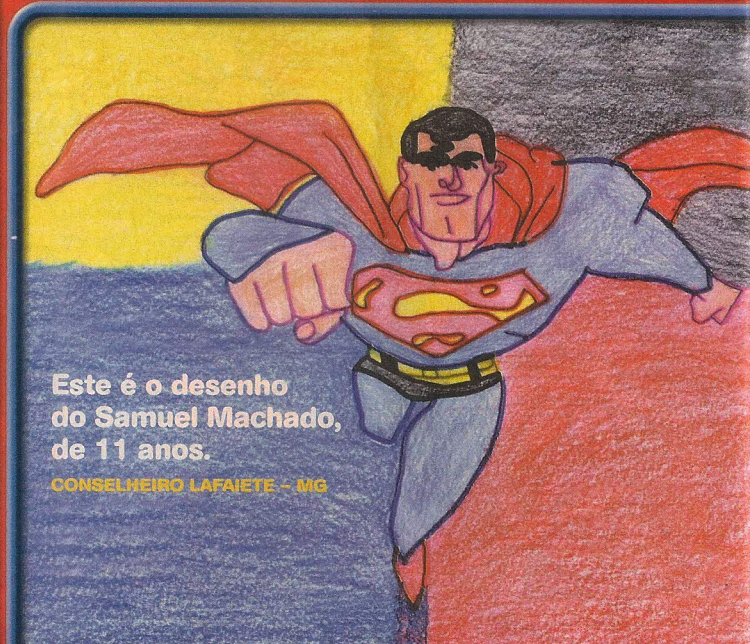
Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

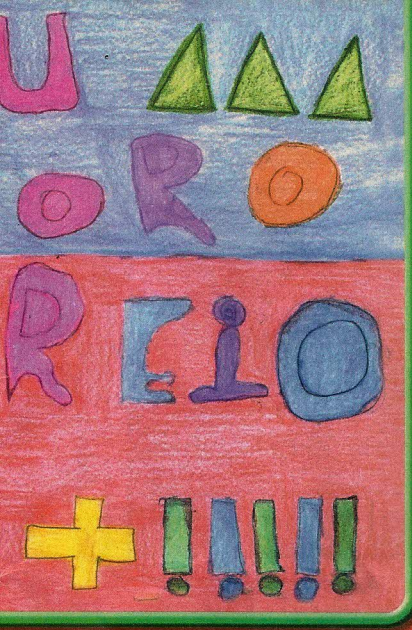
Olá, galera! Sugiro uma reportagem que fale sobre seres mitológicos.
Marcos Felipe Pereira, 11 anos

Gostaria de ler matérias sobre o cachorro mais famoso do mundo: o Scooby!
Gustavo Luiz Kievel, 9 anos

E aí, turma?! Adorei colecionar robôs e peço mais matérias sobre o tubarão.
José Júnior
MANAUS – AM



Este é o desenho do Samuel Machado, de 11 anos.
CONSELHEIRO LAFAIETE – MG



Oi, galera! Sou fã da RECREIO e sempre visito o site da revista também! Gosto muto de colecionar os MAXROBITS e inventar novos robôs juntando todos eles.

RODRIGO LUCERO
SÃO NICOLAU – RS

Queria que a revista tivesse mais testes e *Mão na Massa*, ok?

INÊS S. F. ALVES, 9 ANOS
RIO DE JANEIRO – RJ

A Camila Caliari Rocha, de 9 anos, seguiu as dicas da RECREIO e fez bichinhos com biscuit.

PORTO ALEGRE – RS

O Rafael Dilan Vieira, de 10 anos, se amarra nos enigmas da RECREIO!

SÃO JOÃO DE MERITI – RJ

Sugiro que as Superpoderosas apareçam mais!

JULIANA CRISTINA GOMES
SÃO PAULO – SP

Adoro ler quadrinhos e desenhar os personagens!

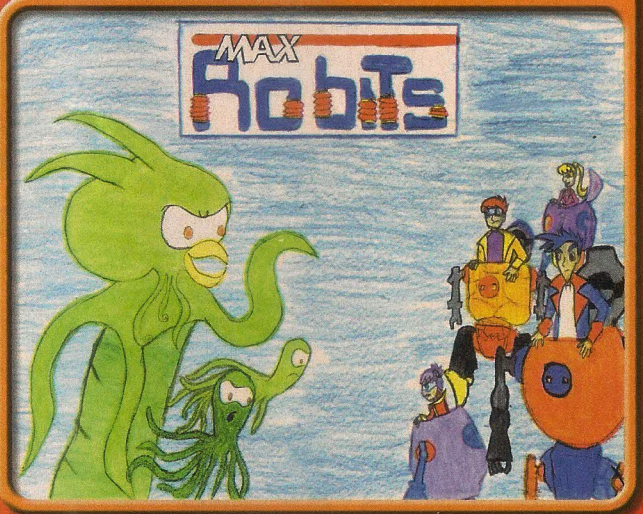
ADRIANO YUDI T. MIRANDA
CAMPINAS – SP

O Caio Vinícius e seu irmão curtem as *Tirinhas* e gostam de fazer o *Cadê?*.

ITAPIRA – SP

O Otávio Henrique Melo, de 15 anos, pede mais matérias sobre Pokémon.

SÃO JOSÉ DOS CAMPOS – SP



TIRINHAS!

Anabel

© Lancast

por **Lancast**

Animatiras

© Editora Abril S.A.

por **Jean Galvão**

Mamãe Ganso

© 2002 United Features Synd./Interc. Press

por **Mike Peters**

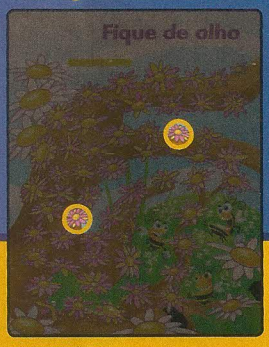
SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 37

A ▸ ANNE
B ▸ EDU
C ▸ ROGER
D ▸ FÁBIO
E ▸ BETINHA
F ▸ DEDÉ
G ▸ NOÉMIA
H ▸ JULIETE
I ▸ ANDERSON
J ▸ CLAUS

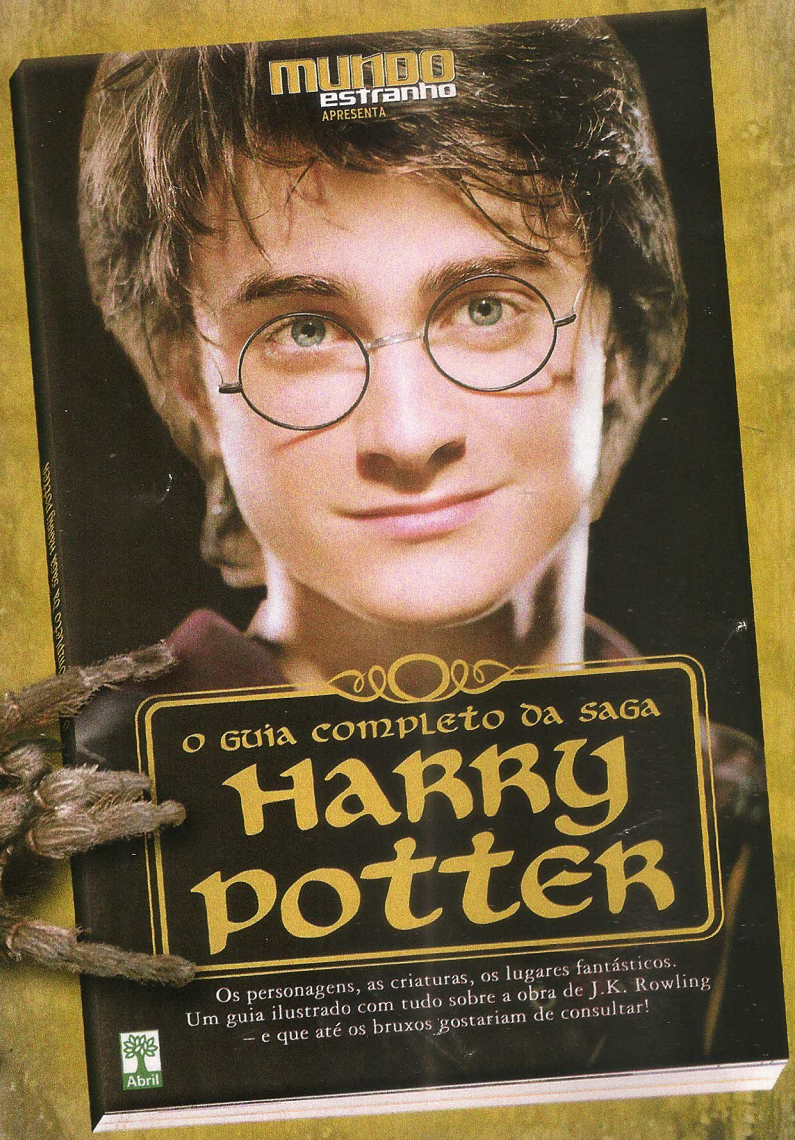
Página 39



mundo estranho

EDITORA Abril

Toda a magia do bruxo que enfeitiçou o mundo.



wgcomunicação

O guia completo da saga Harry Potter é uma verdadeira enciclopédia sobre o universo criado pela escritora J.K.Rowling. Nele os fãs do pequeno bruxo vão encontrar:

- **Perfil de mais de 80 personagens.**
- **Fichas técnicas sobre as criaturas da saga.**
- **Infográficos exclusivos sobre Hogwarts e o quadribol.**
- **As poções, os feitiços, os lugares mágicos desse universo e muito mais.**

Compre também pela internet:
www.mundoestranho.com.br/loja,
pelo telefone: (11) 2199-8881
ou por e-mail: produtos@abril.com.br

powered by submarino

Não Perca!
21 de novembro nas bancas!

O ÁLBUM DE FIGURINHAS QUE CAIU DO CÉU!

Todo mundo já sabe: neste verão, o céu vai cair em Oakey Oaks, a cidade do Galinho Chicken Little. E você tem que estar por perto para ver tudo o que vai acontecer!

Livro Ilustrado
Disney
o galinho chicken little

Livro Ilustrado: R$ 4,95
Envelope com 4 cromos: R$ 0,50

Mais de 100 figurinhas com as melhores cenas do filme!

27 adesivos com os principais personagens!

Que formato diferente é este? Você vai descobrir! E vai adorar!

Já nas bancas!

Álbum: R$ 4,95
Pacotinho com 4 figurinhas: só R$ 0,60

© Disney

EDITORA Abril